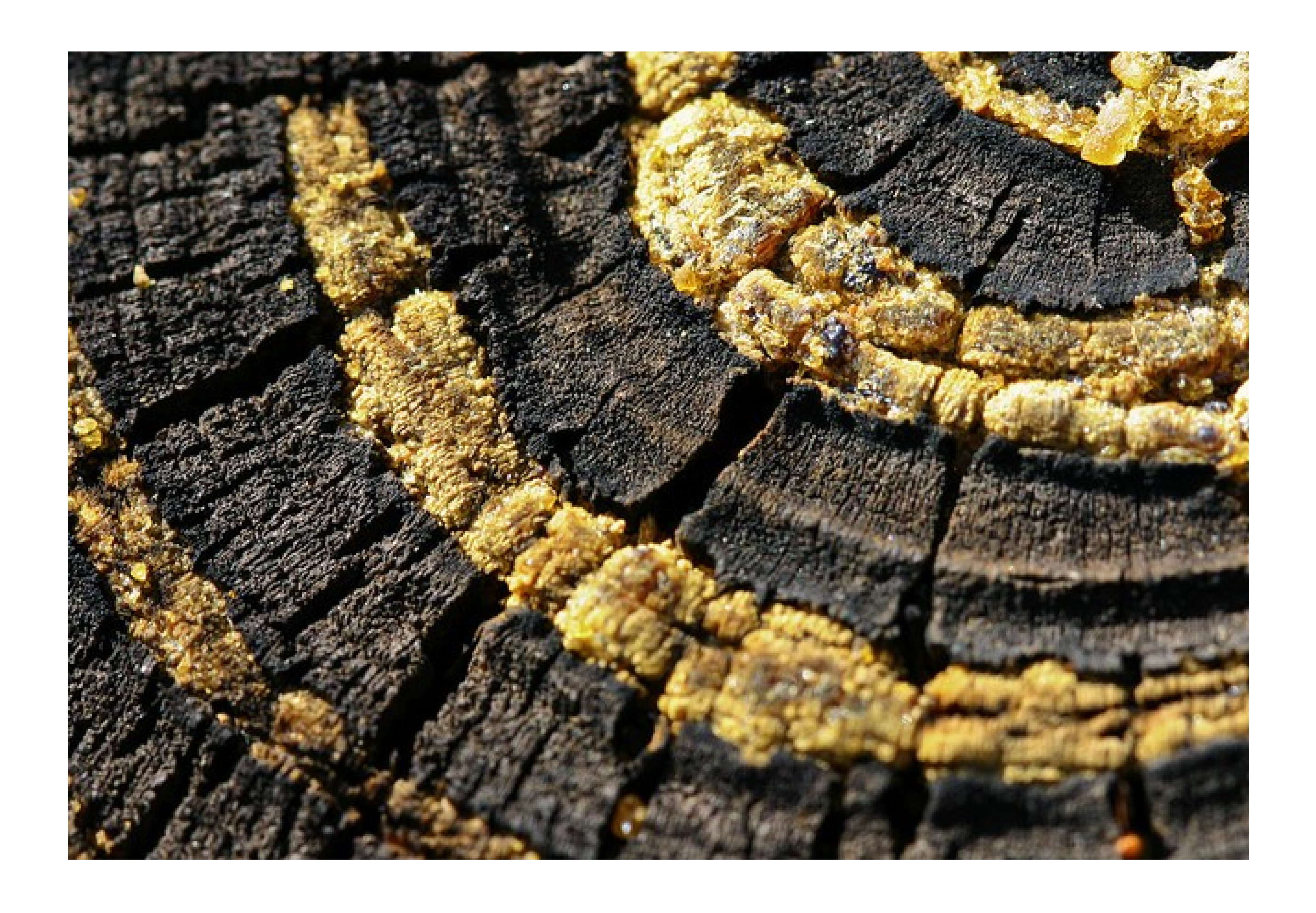


SÈVE

Capter et moissonner les beautés des forêts

Un jeu dans l'enfer forestier de Millevaux

Le monde est englué dans l'oubli, les bois vous attirent dans leurs rets.

Vous avancez là où vos intuitions vous portent.

Lorsque la souffrance vous submerge, la mémoire vous revient.

Vous vous sentez à nouveau vous-même et cela vous enivre :

Vous souhaitez recouvrer vos souvenirs, mais en ces bois,

Tout est incertain, tout est hostile, tout se corrode.

Ce jeu vous propose d'interpréter un groupe de gamins qui tentent de recouvrer la mémoire, la liberté, et l'authenticité de leurs sentiments que la forêt leur a dérobés.

Ces mômes sont **les rejetons des bois**.

Ces jeunes âmes s'exposent à la souffrance, se risquent à répandre leur sang, leur **sève** pour honorer leurs idéaux enfouis dans les brumes que les forêts ont répandues en elles.

Les menaces sont multiples et toutes à considérer.

† **l'oubli** les immerge en un enfer verdoyant, privées de leurs souvenirs, dénuées d'idéaux, errantes.

† **l'égrégore** flot intarissable de pensées, corrompues par la domination de l'**Innommable**. Il empierre le cœur des fétus d'âmes, pour qu'un jour ils n'éprouvent aucun remord à moissonner leurs sœurs oublieuses, encore Femme.

† **l'emprise** altère, corrode, change, à jamais, leurs chairs.

† **les horlas** émanations de **l'emprise** et de **l'égrégore**, monstres qui hantent désormais les bois du monde. Ces rebuts d'hommes, cherchent à avilir, à détruire le peu qui demeure de ce qui fut l'humanité.

Les rejetons des bois tentent désespérément d'en réchapper, de découvrir leur part d'humanité, cette part d'elles qui crie son désespoir de son absence au monde, qui est manque, qui à pour prix leur précieuse **sève**. Mais aux fonds d'elles-mêmes, ces jeunes âmes pressentent que leur sort est déjà scellé.
Seule leur **sève** s'épanchera sous une forme nouvelle qui singera l'**homo-degenesis** qu'elles furent.

La **sève** s'oppose à la dévoration du monde.

Toutefois la **sève** est également la dévoration du monde.

Ainsi, est -elle :

† **Tentation** de quitter sa condition humaine pour devenir immortel et de s'enraciner dans les bois.

† **Obligation** de recouvrer les temps. Le temps ramènera l'ordre des anciens jours...

† **Désintéressement**, la nature humaine est bonne.

† Une énergie primordiale qui nous nourrit. Cette énergie est bénéfique dès lors qu'elle permet la perpétuation de la vie.

Elle alimente la maîtrise du geste, (l'**Eukeria** des grecs), mais aussi la sûreté du coup d'œil, (**Eustokia**),ou la pénétration de l'esprit, (**Akinoïa**), qui se combinent en l'homme, (**Arété**).

Les rejetons des bois, afin de surmonter l'adversité disposent de cette énergie primordiale qui les rattache à leur condition. Elle tient en neuf points matériels qui définissent le môme. Des **réceptacles**, des **manifestes** de ces connaissances propres à l'homme dans un précipité matériel, investis de l'**égrégore** que le gamin leur aura insufflé.

Toutefois, elles relèvent toutes d'un mode de connaissance extérieur au savoir véritable. Elles sont étrangères à la vérité, selon un vieux sage du temps jadis.

L’astuce, le flair, la sagacité, la prévision, la souplesse d’esprit, la feinte, la débrouillardise, la tension vigilante, le sens de l’opportunité, (la **Mètis**), sauront plus sûrement surmonter les difficultés. Elles s’appliquent à des réalités fugaces, mouvantes déconcertantes et ambiguës qui ne se prêtent ni à la mesure précise, ni au calcul exact, ni au raisonnement rigoureux.

Ainsi, à tout moment la joueuse pourra affronter l’adversité nantie de ces qualités, ce que le ciel lui aura accordé, (score initial de 9 soit une pénalité de 1), en tentant d’obtenir un résultat final après ajustements de 15 avec un **d20**.
Elle mise ses **attaches** et celles que d’autres, par bienveillance, lui auront confiées.

Chaque point d’écart sera une **souffrance**, une perte de **sève** et d’une **attache**.

Chaque **souffrance** sera une béance sur un **souvenir**, une vérité enfouie, du lieu ou des personnages.

Lorsque la tourmente s’estompera ou lorsque les circonstances seront favorables, le **rejeton des bois** pourra créer une **attache**, dès lors qu’elle le lie à un autre môme ou un animal et qu’elle se révèle le manifeste d’une beauté insoupçonnée.

Elle prend racine dans le cœur et rayonne sur le visage.

La joueuse entreprend le récit de cette plongée dans les réminiscences et invite les autres joueuses dans sons parcours.

Le **rejeton des bois** gagne alors un point de **sève**.

Alternativement la joueuse s’empare de la narration en recourant à son astuce.

Elle surmonte la difficulté sans heurts.

Elle éprouve le bonheur du naufragé qui reprend pieds sur la terre ferme.

Mais retrouver l'île c'est renouer avec la monotonie…

Elle ne recouvre aucun **souvenir**.



Le jeu observe trois phases qui se succèdent et se répètent à l'envie des participantes :

† une phase d'exposition ou d'introspection.

Cette phase permet d'explorer soit les craintes, les désirs des personnages et de les confronter à l'univers de **Millevaux**.

L'Atlas et l'Almanach seront des outils précieux pour étoffer cette phase.

En *mode carte blanche*, **La Confidente** plante le décor et tisse les liens avec les figurants.

En *mode carte rouge*, les joueuses s'attachent, elles aussi, à ancrer leurs personnages dans le décor qu'elles ont choisi.

† une phase de confrontation.

La Confidente choisira une menace à laquelle confronter les personnages, ou proposera une rencontre.

Elle s'appuiera sur les éléments livrés par les joueuses dans la phase précédente.

† une phase de réminiscence.

Chaque **souvenir** doit être mis en jeu, interprété.

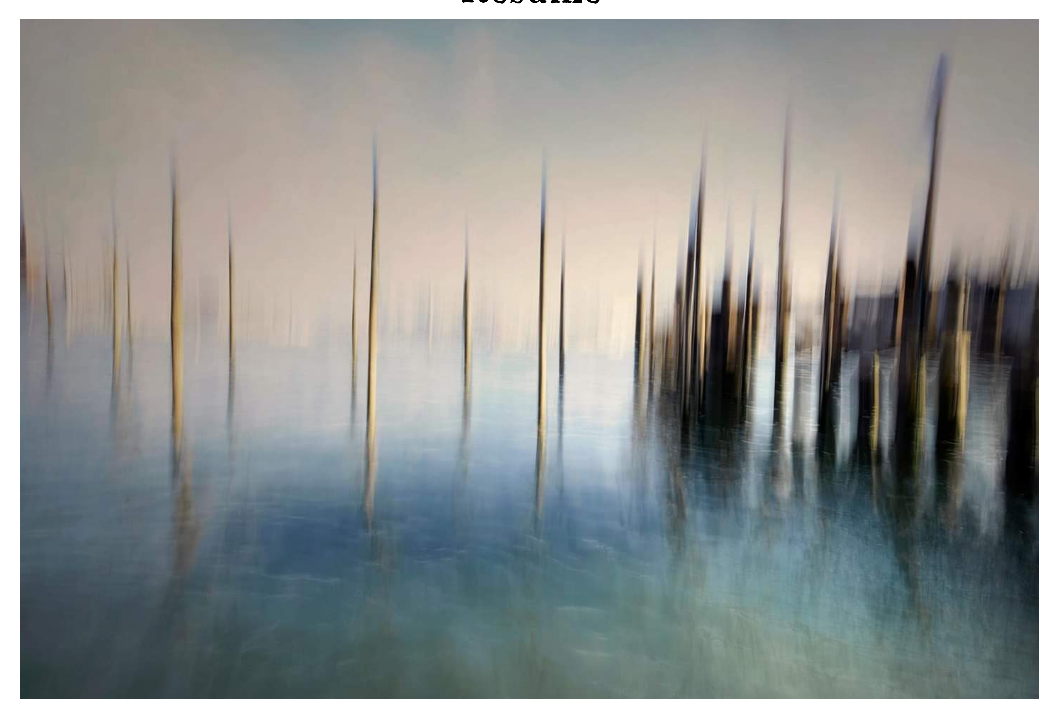
La participation des autres joueuses à l'élaboration d'une réminiscence est souhaitable. Elle permettra d'ancrer celle-ci et de produire du jeu par la suite.

Rien n'interdit à une joueuse d'interpréter un **souvenir** avant même que la **souffrance** ne soit infligée à son personnage.

De même *en mode carte blanche*, **La Confidente** est libre de placer les personnages d'emblée dans une **réminiscence** dont elle aura soin de remonter ensuite le fil de **souffrances**.



Résumé



Ta **Sève** est la somme de tes **souvenirs**, **ancrages** et **souffrances**.

Afin de surmonter l'adversité ou déterminer l'issue d'une confrontation :

† Tu mises les ancrages qui relèvent de la scène.

† Tu disposes de 9 **ancrages** au départ.

† 10 moins le nombre d'**ancrages** misés détermine l'ajustement à pratiquer sur le résultat du jet de **d20**.

† Tu peux associer les **ancrages** d'autres **rejetons des bois**.

† Pour parvenir à tes fins le résultat final, après ajustement, doit être supérieur à 15.

† La marge d'échec détermine, le cas échéant, le nombre d'**ancrages** ou de points de **Sève** perdus, puisque

† Tu gagnes autant de **souvenirs**.

Alternativement tu recours à la ruse, la duplicité.

† Tu narres alors l'issue bénéfique de la scène mais tu ne recouvre aucun souvenir.

Pour gagner de la **Sève**, ou en recouvrer, tu façonnes un objet qui suscite du bien-être chez un être vivant.

† En sus chaque **rejeton des bois** dispose de 20 emplacements pour tout ses **ancrages**, ses **souvenirs** ou **souffrances**.

Les **souffrances** bouffent les **ancrages** et peuvent comme les **souvenirs** être convertis en **ancrages** ; mais ils infligent de la **souffrance** à la victime, (perte de **sève**, parfois la nature humaine est mauvaise).

Un exemple :

Le Boiteux est un jardinier des hortillonnages de **Forêt Noyée**.

Devant lui se tient, dans la pénombre de presque-aube un amas de feuilles qui bruisse sa haine d'Homme. Cela siffle, les feuilles alentours s'envolent follement dans une danse mené par un vent de rancœurs.

Le Boiteux étreint son herminette. La sueur rancie de peur qu'exsude sa dextre calleuse en a patiné le manche. Celui qu'il a taillé dans une basse branche d'un vigoureux coudrier. Copeau après copeau, il lui a conféré sa forme, son usage, sa vie.

Un objet serait vivant ? Tout son attirail remisé dans sa besace est sa vie même. Telles les graines remisées dans la tabatière de nacre trouvée dans la zone, arrachée à sa gangue de boue et de tourbe au nez et à la barbe des **Hantus**. Elles sont la promesse d'une vie future pour les autres rejetons du bois, à la prochaine saison, et le témoignage de son courage.

La précieuse carte, gravée dans l'écorce d'un bouleau avec son précieux canif en est aussi. Un précipité de mémoire des instructions du vieux pour gagner l'île aux semences.

Sa lampe de poche qui dissipe la ténèbre lorsqu'il appuie délicatement sur le bouton à bascule en soufflant doucement sur le culot du manche.

Autour du cou, pend l'amulette d'os, le cheval que lui a donné son ami **Dushan**, pour le préserver des esprits néfastes.

Bien campé dans ses bottes de caoutchouc rouge, **Le Boiteux**, rejeton des hortillonnages est bien déterminé à chasser cette maudite engeance qui menace leur ambassade.

Après avoir échangé un bref regard avec son ami **Dushan**, et s'être assuré que celui-ci a sa poudre de perlimpinpin bien en main il se rue sur la créature, sa canne-émondoir brandie dans sa main gauche pour faucher comme les blés le **horla** avant qu'il ne se dérobe pour à nouveau menacer les enfants des **épouvanteurs**.

Le Boiteux dispose du soutien de **Dushan** et de sa poudre perlimpinpin (1 attache), ainsi que de son surnom dont il est fier car il fait de lui un Homme (2), son herminette avec laquelle il pourra entamer l'écorce de la bête (3), ses bottes qui lui assurent de se déplacer sans mal (4), son amulette qui à raison de sa foi le préserve (5), sa tabatière qui est son futur et celui de sa communauté (6), sa souffrance cuisante dans sa jambe qui lui rappelle avec constance combien le bois est retors (7) et enfin sa canne-émondoir pour tailler les branches du **horlas** (8).

Je dispose de huit attaches pertinentes dans mon affrontement avec la créature.

8-10=-2, le jet subira un ajustement de -2. Il faut que j'obtienne donc 17 pour triompher de la créature.

J'obtiens onze. Je perds donc six attaches dans l'affrontement. Je peux considérer que les objets se brisent, soit encore que je les égare ou que l'égrégore investi se dissipe.

Ce que je renonce à perdre dans cette phase devient **souffrance**. Je pourrais la surmonter et la transformer en **souvenir** ou en faire quelque chose d'utile pour autrui et cet objet sera pour moi une **attache**. Je peux aussi remâcher cette **souffrance** et l'infliger à autrui.

Admettons encore que **Smerdi** se tienne à nos côtés et nous prête son concours.

Il dispose d'une hache et **La Gaude** de son sèche-cheveux magique.

Nous aurions alors dix attaches 10-10=0 Je devrais obtenir 15 sur mon jet de dé pour que nous triomphions de la bête.

Toutes les **attaches** misées accroissent donc la chance de surmonter l'adversité.

Toutefois, elles sont misées et en cas d'échec, la marge d'échec définit le nombre de **souffrances** qui remettront en cause ces **attaches**.

Mais la souffrance est la voie des **souvenirs**…

Sève
Un dernier voyage dans l'enfer forestier de Millevaux
Une chute émouvante,
avant de sombrer

Sève
Sous ta coupe, je m'ébranle sourdement,
Et quand le Bois m'envahit, tu me séduis
Mais dernière danse oblige, je fuis
Mort je serais, mais la folle transe me saisit soudainement.

Couard ou monstre je suis
A jamais je te veux, ô toi, vie !
Je te sens palpiter sur mon front
était-ce donc là mon ultime effort ?

Sève principes de jeu conçus par Gabriel Féry

comme adaptation de Les Murmures de Shub-Niggurath et de Terre de Sang est Millevaux.

Nouvelle mouture de Gabriel et Claude Féry.